

PCT/JP03/11987

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

11.11.03

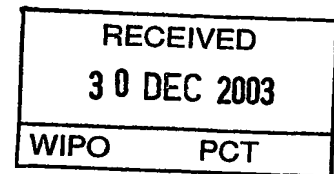
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日            2 0 0 2 年    9 月 2 0 日  
Date of Application:

出 願 番 号            特 願 2 0 0 2 - 2 7 5 7 1 9  
Application Number:  
[ST. 10/C]:            [ J P 2 0 0 2 - 2 7 5 7 1 9 ]

出 願 人            株式会社ダイナ  
Applicant(s):



BEST AVAILABLE COPY

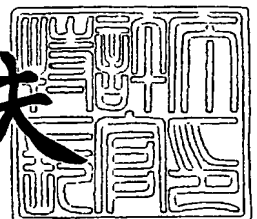
CERTIFIED COPY OF  
PRIORITY DOCUMENT

PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 3 年 1 2 月 1 1 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康 夫



【書類名】 特許願

【整理番号】 114132

【提出日】 平成14年 9月20日

【あて先】 特許庁長官 太田 信一郎殿

【発明者】

【住所又は居所】 大阪府大阪市平野区背戸口2丁目14番15号 株式会社ダイナ内

【氏名】 飯田 正道

【特許出願人】

【識別番号】 398073835

【氏名又は名称】 株式会社ダイナ

【代理人】

【識別番号】 100090206

【弁理士】

【氏名又は名称】 宮田 信道

【電話番号】 076-423-5433

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 012863

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 メダルを投入してプレイする複数台のゲーム機（１）と、各ゲーム機に対するジャックポットの払い出しを管理する管理装置（２）と、各ゲーム機に投入されるメダルの一部をジャックポットとして積み立てるジャックポット積み立て手段（３）と、ジャックポットが一定以上積み立てられることにより、全ゲーム機において参加できるジャックポットを獲得するための特別ゲームの開始を決定する特別ゲーム開始決定手段（４）と、特別ゲームの開始とジャックポットを獲得するための条件をプレイヤに知らせる告知手段（５）と、を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 特別ゲーム開始決定手段（４）は、ジャックポットの積み立て完了とあわせて、一定台数以上のゲーム機（１）がプレイ中であることを条件に特別ゲームの開始を決定することを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】 前記告知手段（５）が、特別ゲームの開始にあたりカウントダウン（６，２６）を行うことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、メダル、硬貨、コイン等（以後、総称してメダル）を投入してゲームを行うゲーム装置全般に関するもので、より詳しくは、ジャックポット機能を有するゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

ラスベガスのカジノなどでは、スロットマシン等のゲーム機を多数台リンクさせ、各ゲーム機に賭けられたメダルの内から一定率をまとめてプールしておき、出現する確率の小さい特定の役を成立させた場合などにプールした分を一気に払い出すジャックポットと呼ばれるシステムが古くから知られている。ジャックポットは、単独のゲーム機では到底得られない大金を突然に得ることができ、プレ

イヤにとって非常に魅力の大きいものである。わが国においても、ゲームセンター等に設置されるスロットマシンやポーカー等のメダルゲーム機に、このジャックポットのシステムが取り入れられている。なお、そのようなシステムは、プログレッシブシステムと呼ぶ場合もある。

#### 【0003】

ジャックポットは、あまり頻繁に発生するのではプールされるメダルの量が少なくて面白味がなく、その一方であまりにも厳しい条件を設定したために、プレイヤーのジャックポット獲得に対する意欲が失われるようでも困る。また、何の前触れもなく突然に発生するという突発的な要素はジャックポットの特徴であり、魅力でもあるが、反面ゲームをプレイしている最中には、プレイヤーにジャックポットを狙おうという心理はあまり働かないもので、ゲームの進行自体に熱をおびさせる作用が乏しかった。

#### 【0004】

そこで、特許文献1に記載のゲームシステムでは、比較的簡単な条件をクリアしたものにジャックポットを獲得するための特別の抽選用ゲームにチャレンジする権利を与え、そのゲームに勝利することでジャックポットを与えることとし、抽選用ゲームの進行状況がその場に居合わせた他のプレイヤーにも分るようにしている。また、特許文献2に記載のゲームシステムでは、比較的簡単な条件をクリアするとジャックポットアイテムが発生し、リンクさせた全ゲーム機によって所定の数のジャックポットアイテムが溜められた時点でジャックポットを与えることとし、ジャックポットアイテムが溜められていく状況は表示手段に表示され、全プレイヤーに分るようにしている。

#### 【0005】

##### 【特許文献1】

特開平10-328354号公報

##### 【特許文献2】

特開2002-85811号公報

#### 【0006】

【発明が解決しようとする課題】

上記特許文献1に記載されたゲームシステムでは、誰かが抽選用ゲームに挑戦している間、他のプレイヤはそれをただ見ているしかない。また、せっかく権利を得て抽選用ゲームにチャレンジした本人も、そのゲームにはずれてぬか喜びに終わることも多い。特許文献2に記載されたゲームシステムでは、ジャックポットが発生するおおよそのタイミングがプレイヤに分ってしまうため、ジャックポット本来の魅力が削がれ、ジャックポットアイテムがある程度溜まっている時ばかり熱をおびる結果となってしまう。

#### 【0007】

本発明は以上に述べた実情に鑑みてなされたものであって、いつ発生するか分らないというジャックポットの魅力を残しつつ、プレイヤ全員がジャックポット獲得に意欲を燃やし白熱したゲームを展開できる娯楽性に富むゲーム装置の提供を目的とする。

#### 【0008】

##### 【課題を解決するための手段】

上記の課題を達成するために、請求項1記載の発明によるゲーム装置は、メダルを投入してプレイする複数台のゲーム機と、各ゲーム機に対するジャックポットの払い出しを管理する管理装置と、各ゲーム機に投入されるメダルの一部をジャックポットとして積み立てるジャックポット積立て手段と、ジャックポットが一定以上積み立てられることにより、全ゲーム機において参加できるジャックポットを獲得するための特別ゲームの開始を決定する特別ゲーム開始決定手段と、特別ゲームの開始とジャックポットを獲得するための条件をプレイヤに知らせる告知手段と、を備えることを特徴とする。ここでジャックポットとは、プレイヤに与えられる特別な価値を意味する概念であり、それは必ずしもメダルそのものである必要はない。また前記告知手段は、表示画面の表示やスピーカーからのアナウンス等によって特別ゲームの情報をプレイヤに知らせるもので、各ゲーム機それぞれに設けることもできるし、ゲーム機とは別個に設けることもできる。ゲーム機が行うゲームの種類は問わない。

#### 【0009】

この発明によれば、ジャックポットが発生する間隔が極端に短くなったり長く

なったりすることがなく、また毎回のジャックポットボーナスの値が異なる不公平感もない。しかも、特別ゲームの開始の告知がいつなされるかはプレイヤには分からないから、ジャックポット本来の魅力が失われない。そしていったん特別ゲームが始まると、全てのプレイヤが参加して白熱したゲームが展開され、必ず誰かにジャックポットが与えられるので、プレイヤは格別の興奮を味わうことになる。

#### 【0010】

さらに請求項2記載の発明のように、特別ゲーム開始決定手段は、ジャックポットの積み立て完了とあわせて、一定台数以上のゲーム機がプレイ中であることを条件に特別ゲームの開始を決定するものであれば、他のプレイヤと競い合うことで特別ゲームがより白熱したものとなって効果的である。

#### 【0011】

さらに請求項3記載の発明のように、前記告知手段が、特別ゲームの開始にあたりカウントダウンを行うこととすれば、プレイヤの興奮を一層盛り上げるのに効果的である。

#### 【0012】

##### 【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。図2は本発明のゲーム装置の構成を概略的に示す外觀図である。このゲーム装置は、メダルを投入してプレイする複数台のゲーム機1と、それらのゲーム機を管理する一台の管理装置2と、所定の条件が満たされたときに行われるジャックポット獲得のための特別ゲームに関する情報をプレイヤに知らせる告知手段5を有している。各ゲーム機1及び管理装置2は有線又は無線の電気通信回線で繋がっており、必要なデータを互いにやり取りする。ゲーム機1には、ゲーム内容を表示する表示画面7、プレイヤがゲームの操作を行う操作部8、メダルの投入口9、メダルの払出口10等を有する。ゲーム機1で行われるゲームの種類は問わないが、ここでは花札ゲームの場合について説明する。プレイヤはメダルをベットして表示画面7上で架空の相手とゲームを行い、ゲーム結果に応じてメダルが払い出される。

#### 【0013】

図1は、このゲーム装置の制御系の概略ブロック図である。各ゲーム機1のブロック構成は同一であり、CPU11と、これに接続されるメダル取入手段12、メダル払出手段13、操作入力手段14、画像表示手段15及び通信制御手段16とを有している。CPU11はマイクロプロセッサ及びその動作に必要な各種の周辺チップ、ROM、RAM等のメモリ、その他の周辺部品を組み合わせで構成される。CPU11は、ROMに格納されたプログラムに従って、ゲームの進行に必要な種々の演算及び前記各手段の制御を行う。

#### 【0014】

メダル取入手段12は、メダル投入口9にメダルが投入されるとその投入を示す信号をCPU11に出力するとともに、所定の保管場所へとメダルを送りだす。メダル払出手段13は、CPU11から支持された枚数のメダルを保管場所から取り出してメダルの払出口10に送りだす。操作入力手段14は、プレイヤーによる操作部8のボタンやレバーの操作に応じた信号をCPU11に出力する。画像表示手段15は、表示画面及びその表示制御に必要な駆動回路を有し、CPU11からの指令に応じて必要な情報を表示画面7に表示する。通信制御手段16は、CPU11からの支持に従って管理装置2に対するデータ通信を行う。

#### 【0015】

CPU11の内部には、マイクロプロセッサと特定のソフトウェアとの組み合わせによってオッズ演算手段17、乱数発生手段18、役判定手段19が設けられる。オッズ演算手段17は、賭けられたメダル数に応じた当たり役毎のメダルの配当枚数を演算する。乱数発生手段18はゲームの進行に必要な乱数を発生させ、それに基づいてプレイヤーに配られる札が決められる。役判定手段19は、ゲームを進行する中でROM内に記憶させてある所定の役が達成されたかどうかを判定する。

#### 【0016】

また、管理装置2の制御系には、CPU20と、これに接続された告知手段5、通信制御手段21を有している。CPU20はマイクロプロセッサ及びその動作に必要な各種の周辺チップ、ROM、RAM等のメモリ、その他の周辺部品を組み合わせで構成される。CPU20は、ROMに格納されたプログラムに従っ

て、ジャックポットの管理に必要な種々の演算及び各手段の制御を行う。告知手段5は、ジャックポットを獲得する者を決める特別ゲームに関する情報を、表示画面による表示とスピーカーからのアナウンスによってプレイヤに知らせる。通信制御手段21は、CPU20からの支持に従ってゲーム機1に対するデータ通信を行う。

#### 【0017】

CPU20の内部には、マイクロプロセッサと特定のソフトウェアとの組み合わせによって、ジャックポット積立て手段3、特別ゲーム開始決定手段4、ジャックポットの払出処理手段22が構成されている。ジャックポット積立て手段3は、各ゲーム機1に投入されたメダルの合計枚数を集計し、そのうちの一定割合をジャックポット用に割り当てて一括して積み立てる。特別ゲーム開始決定手段4は、ジャックポットが一定以上積み立てられ、且つ一定台数以上のゲーム機1がプレイ中であることを条件に特別ゲームを行うことを決定し、告知手段5と各ゲーム機1に特別ゲームの開始告知演出を行うための信号を出力する。図3に示すように、CPU20は一定の時間的間隔をおいて現在何台のゲーム機1がプレイ中であるかチェックし、各ゲーム機1のスタートボタンが押された時点（図中の▲印）からプレイアウトボタンが押された時点（図中の△印）までをプレイ中とみなしており、図の例では5台以上のゲーム機がプレイ中となったところで特別ゲームを行うこととしている。特別ゲームは各ゲーム機1において個々に行われ、何れかのゲーム機1でジャックポット獲得のための所定の条件が達成されると、前記払出処理手段22がそのゲーム機1に積み立てたジャックポットを払出す処理を行い、その他のゲーム機1と告知手段5には特別ゲームの終了を告知するよう処理を行う。ジャックポットは、最初に条件を達成した一人だけに与えても良いが、何人かに分けて与えても良い。

#### 【0018】

次に、本ゲーム装置の制御の流れを、ジャックポットに関わる部分を中心に図6のフローチャートに即して述べる。ステップS1では各ゲーム機1が個々に稼動している状態であり、各ゲーム機1にメダルが投入されることにより管理装置CPU20内のジャックポット積立て手段3にジャックポットが順次積み立てら



れる。ステップS2でジャックポットが所定の値に達したと判定されると、ステップS3に進んで所定台数以上のゲーム機1がプレイ中であるかどうかを判断する。この条件をクリアするとステップS4に進み、特別ゲームの開始告知演出を行う。

#### 【0019】

開始告知演出の内容は、例えば図4に示すように、告知手段5の表示画面に特別ゲームが行われる旨の表示23と、ジャックポットボーナスを獲得するための条件24と、ジャックポットボーナスの値25と、カウントダウン6が表示され、同時にこれらの情報が告知手段のスピーカーからアナウンスされる。さらに、図5（イ）に示すように、各ゲーム機1の表示画面7にも特別ゲーム開始までのカウントダウン26が表示される。カウントダウン中に現行ゲームが終了したゲーム機1及び現在利用されていないゲーム機1の表示画面7は、図5（ロ）に示すような待機画面となる。その画面にはジャックポット獲得ゲームが行われる旨の表示27、参加台数28、獲得するための条件29、ジャックポットボーナスの値30、カウントダウン26が表示される。カウントダウンがゼロになると全台いっせいに特別ゲームが開始される。図5（ハ）は、特別ゲームが行われている間のゲーム機の表示画面7を示しており、ゲームの内容は基本的に通常のゲーム内容と変わらないが、ジャックポット獲得条件の判定（ステップS5）が行われる点が通常と異なり、また画面表示は通常と背景色を変えて差別化が図られている。

#### 【0020】

特別ゲームは、誰かがジャックポットを獲得するまで何回でもプレイできる。また特別ゲームの最中もベットを徴集し、次回のジャックポット用に積み立てられる。特別ゲームは、長い時間延々と続くのでは興味が薄れるので、獲得条件は比較的達成しやすいものが良い。ステップS6で、いずれかのゲーム機1で獲得条件が達成されるとステップS7に進み、そのゲーム機1に対してジャックポットの払出処理が行われる。次にステップS8に進み、ゲーム機1及び告知手段5の表示画面に特別ゲームの終了告知演出を行う。この時、図5（ニ）に示すように、ジャックポットを獲得したゲーム機の表示画面7にはその旨が表示され、そ

れ以外のゲーム機の表示画面 7 には特別ゲームが終了した旨が表示される。その後ステップ S 1 に戻り、通常のゲームの状態に戻る。

#### 【0021】

本発明のゲーム装置は、メダルをベットしてゲームを行うポーカーやスロットマシン等のメダルゲーム機、硬貨を投入して様々なゲームを行い、ぬいぐるみ等の景品を狙うプライズゲーム機、パチンコ・パチスロ遊技機、ゲーム機能を搭載した商品自動販売機等に適用することもできる。商品自動販売機に適用する場合の実施の形態を、以下図 7 に即して説明する。

#### 【0022】

図中の 1 は商品自動販売機の前面に取り付けられた小型のゲーム機を示しており、離ればなれに設置された自動販売機に設けられた多数のゲーム機 1 が、電気通信回線を通じて一台の管理装置にリンクしている。ゲーム機 1 の液晶の表示画面 7 には、図 7 (イ) に示すように、通常は商品の宣伝などを表示している。ゲーム機 1 は硬貨の投入を検知する手段を備え、その情報は管理装置に送られる。管理装置は、そのデータに基づいてジャックポットポイントを積み立てる。ジャックポットポイントが一定以上積み立てられると、管理装置からの指令によりゲーム機 1 の画面表示が図 7 (ロ) の状態へと変わる。この時に商品を購入すると、客は特別ゲーム（この例ではルーレットゲーム）をプレイすることができ、図 7 (ハ) に示すように当たりが出ると、商品購入者は景品を得ることができる。

#### 【0023】

##### 【発明の効果】

請求項 1 記載の発明によるゲーム装置は、ジャックポットが一定以上積み立てられたときに、プレイヤに告知をした上で全員参加の特別ゲームを行ってジャックポットの獲得者を決めるので、告知から特別ゲームの間中、参加するプレイヤ全員に同じように興奮した心理状態が形成され、これを経て最終的にジャックポットを獲得した者はさらなる格別の興奮を得ることができる。また、ジャックポットが発生する頻度は本ゲーム装置を設置するものがコントロールすることができ、しかもプレイヤには特別ゲームの開始告知がいつ行われるか予測できないので、ジャックポット本来の魅力が減殺されない。

**【0024】**

さらに請求項2記載の発明のように、一定台数以上のゲーム機がプレイ中であることを条件に特別ゲームの開始を決定するものであれば、他のプレイヤーと競い合うことで特別ゲームがより白熱したものになる。

**【0025】**

さらに請求項3記載の発明のように、告知手段が特別ゲームの開始にあたりカウントダウンを行うこととすれば、プレイヤーの興奮をより一層盛り上げることができる。

**【図面の簡単な説明】****【図1】**

本発明のゲーム装置の制御系の構成を示すブロック図である。

**【図2】**

本発明のゲーム装置の構成を概略的に示す外観図である。

**【図3】**

プレイ中のゲーム機の台数を把握するしくみを説明する説明図である。

**【図4】**

告知手段の表示画面に表示される特別ゲームの告知の一例である。

**【図5】 (イ) (ロ) (ハ) (ニ)**

特別ゲームの告知から終了までのゲーム機の表示画面の表示の一例である。

**【図6】**

本発明のゲーム装置の制御の流れを示すフローチャートである。

**【図7】 (イ) (ロ) (ハ)**

別の実施形態におけるゲーム機の表示画面を示す図である。

**【符号の説明】**

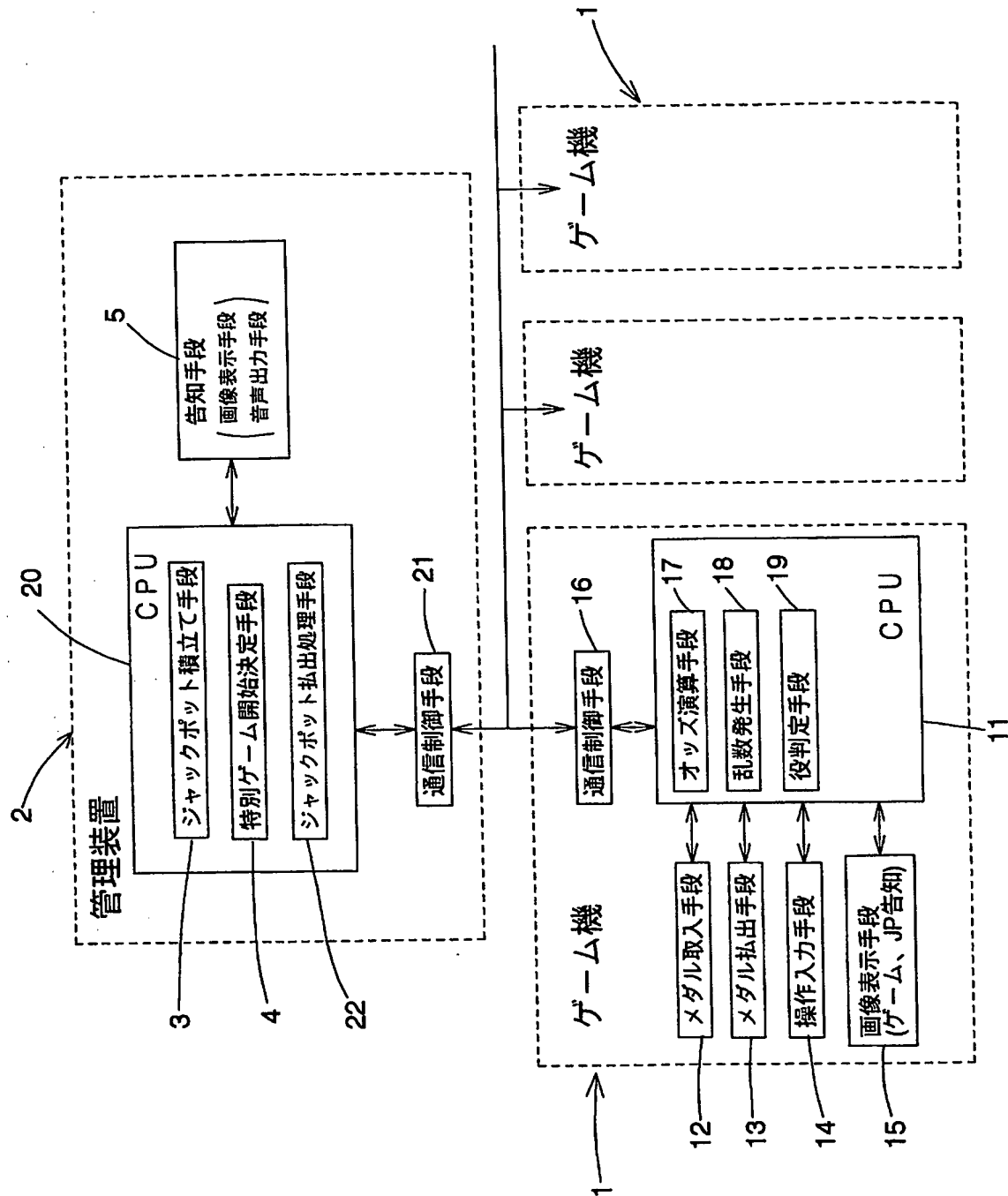
- 1 ゲーム機
- 2 管理装置
- 3 ジャックポット積立て手段
- 4 特別ゲーム開始決定手段
- 5 告知手段

6, 2 6 カウントダウン

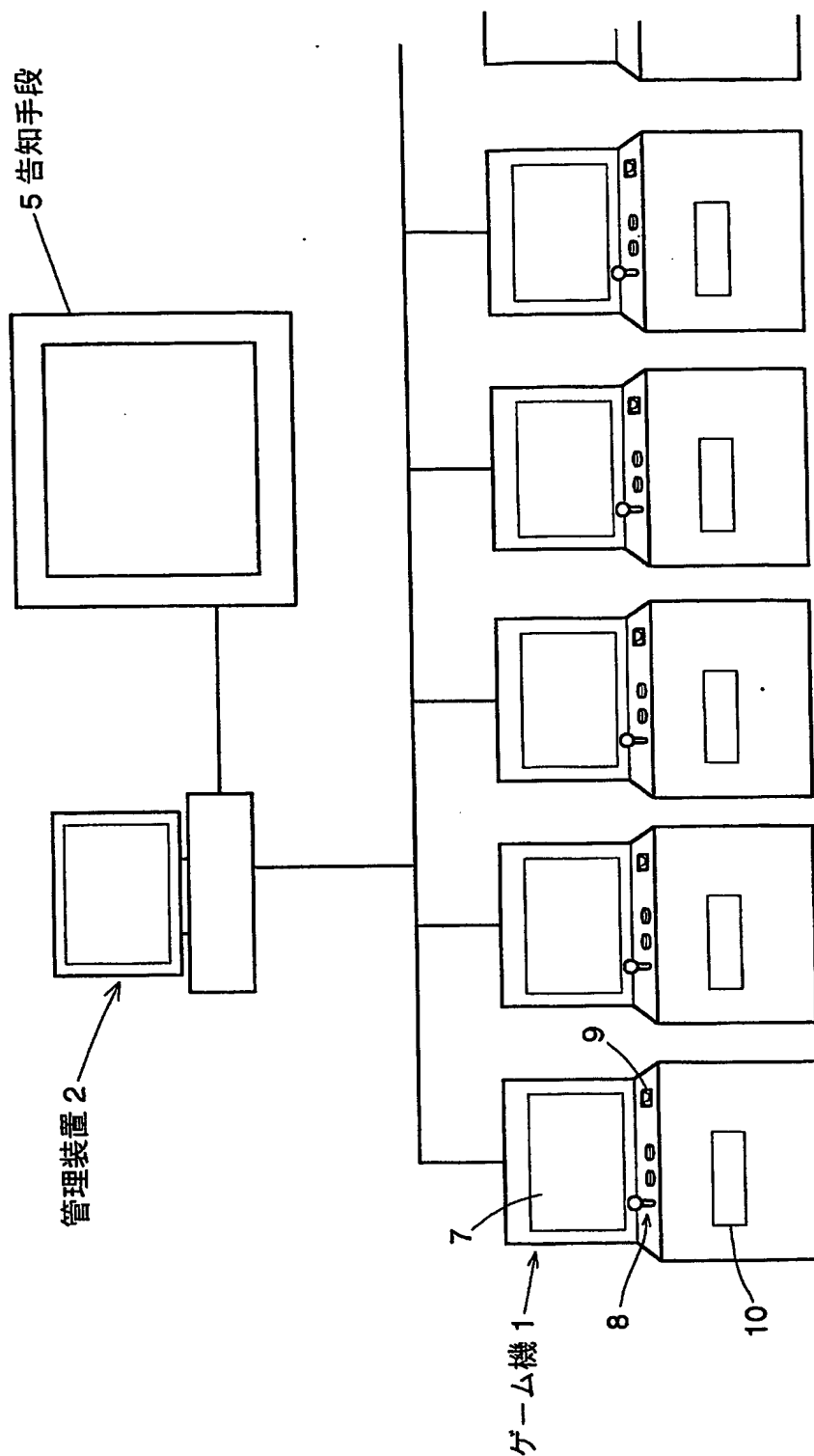
**THIS PAGE BLANK (USPTO)**

【書類名】 図面

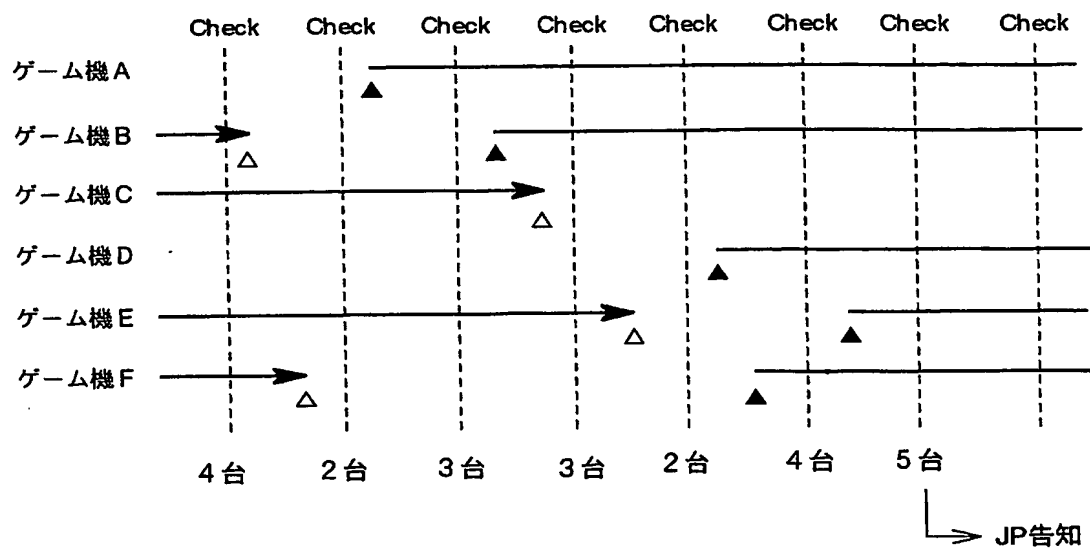
【図 1】



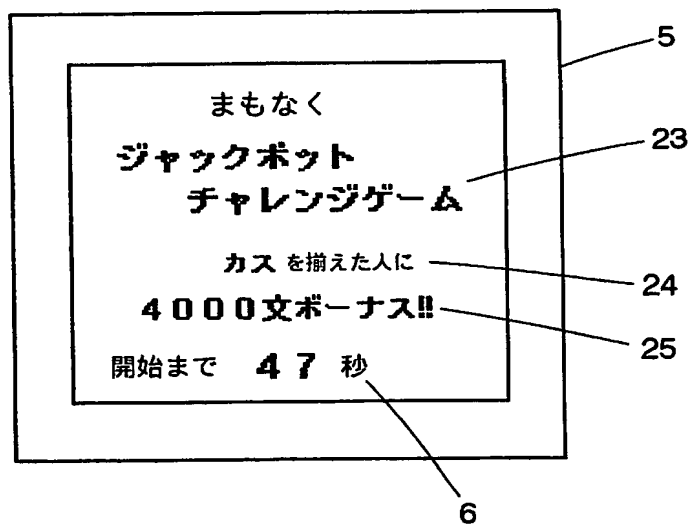
【図 2】



【図 3】

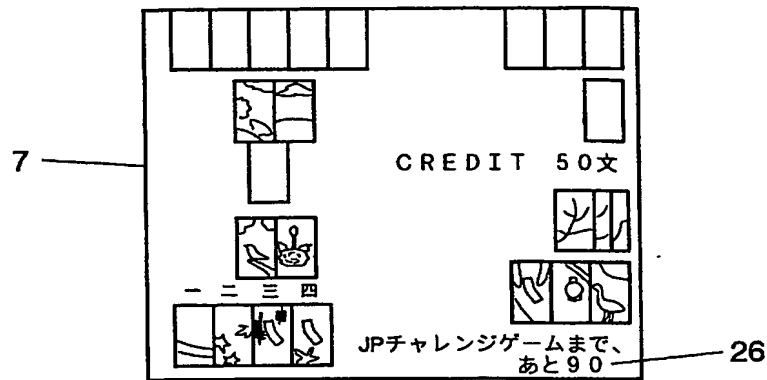


【図 4】

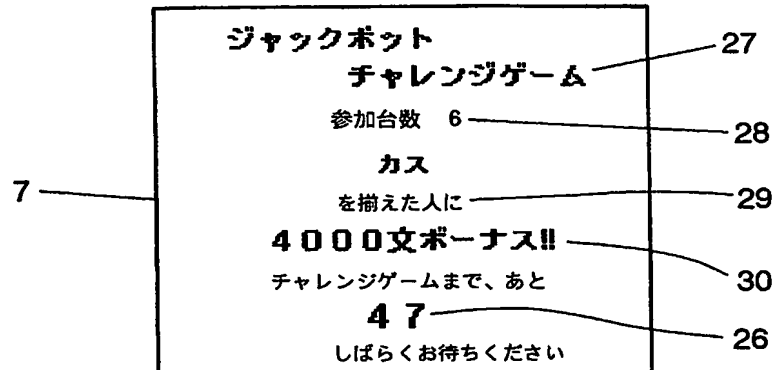


【図5】

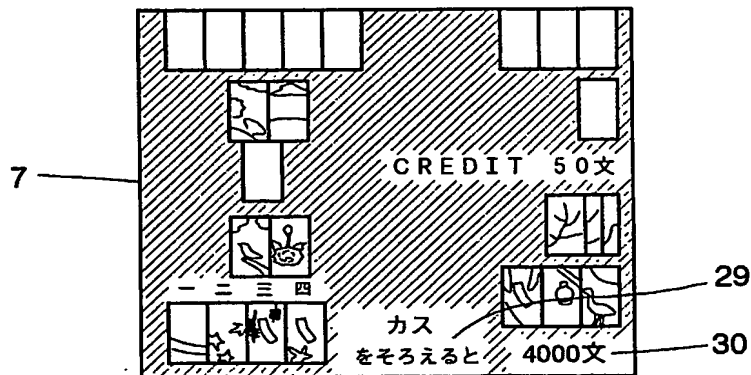
(イ)



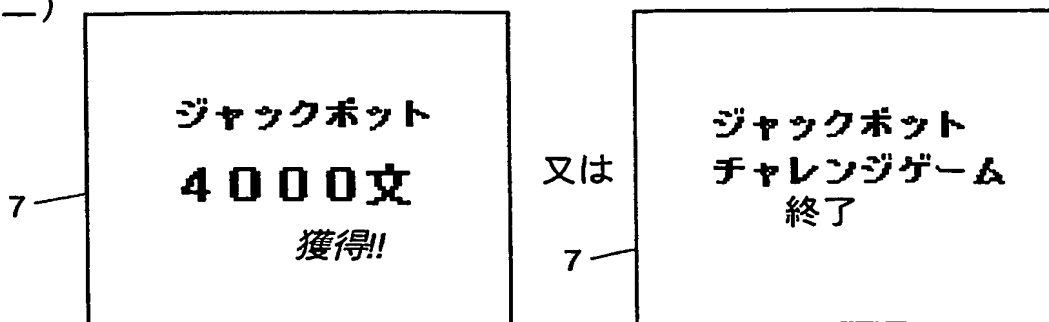
(ロ)



(ハ)

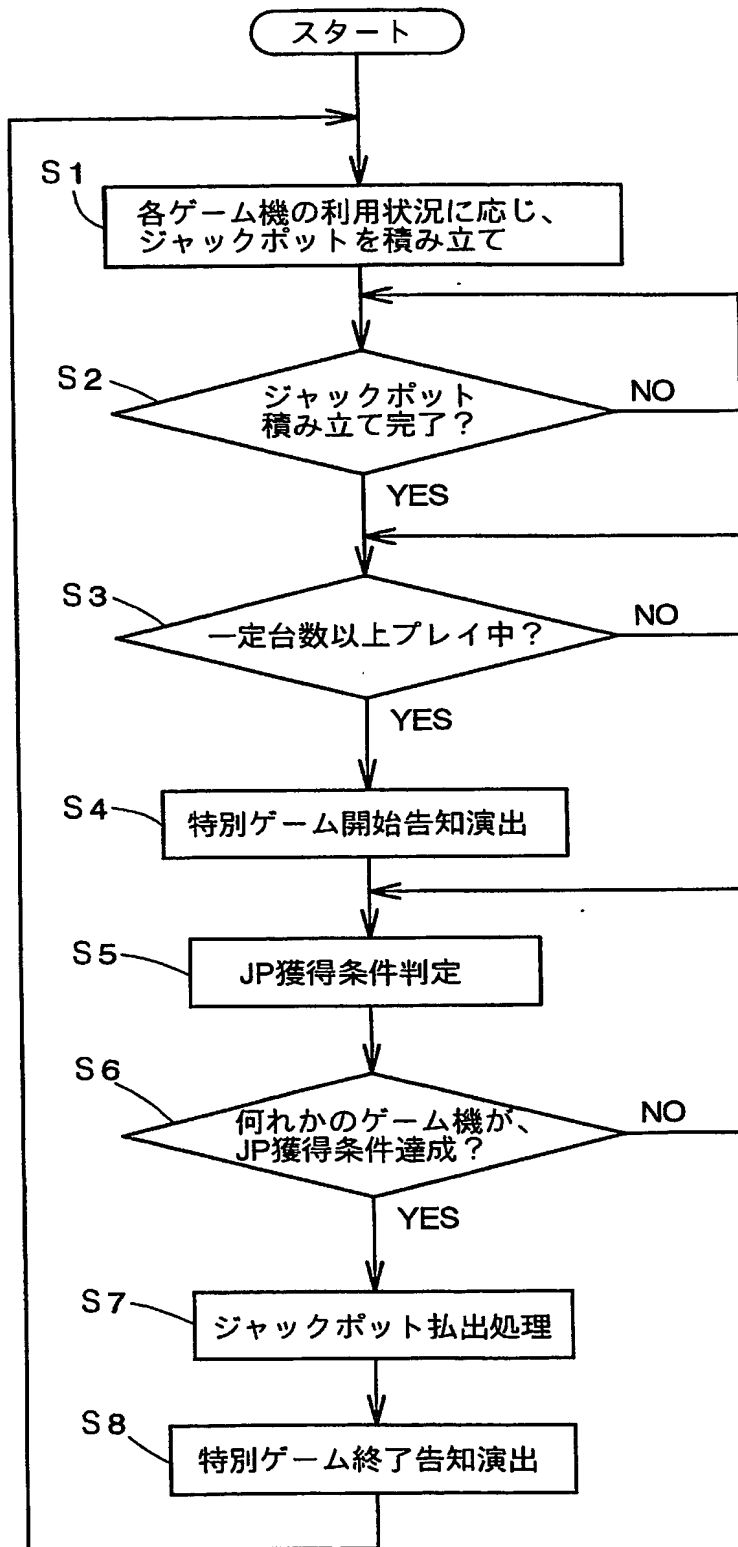


(二)



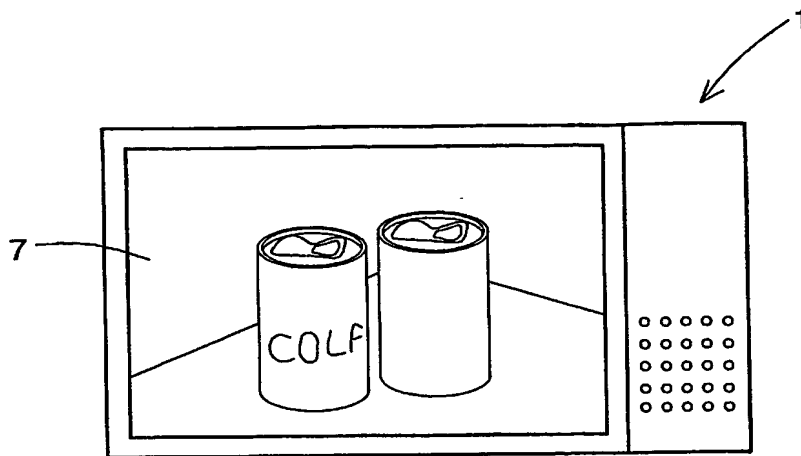


【図 6】

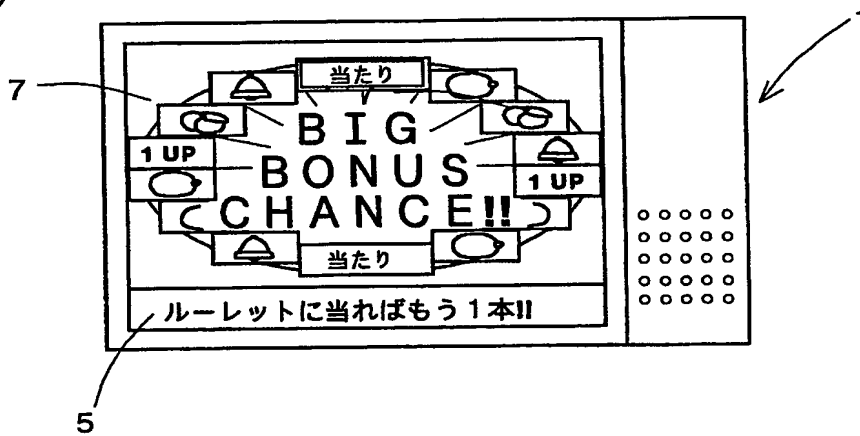


【図7】

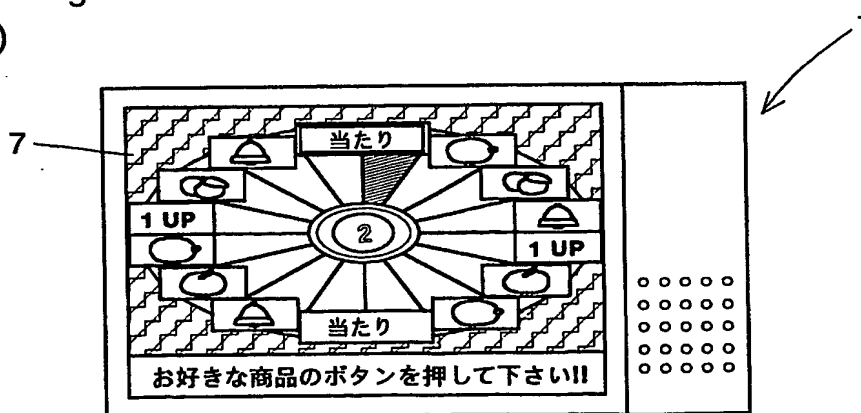
(イ)



(ロ)



(ハ)



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 いつ発生するか分らないというジャックポットの魅力を残しつつ、プレイヤー全員がジャックポット獲得に意欲を燃やし白熱したゲームを展開できる娯楽性に富むゲーム装置の提供。

【解決手段】 メダルを投入してプレイする複数台のゲーム機 1 と、各ゲーム機に対するジャックポットの払い出しを管理する管理装置 2 と、各ゲーム機に投入されるメダルの一部をジャックポットとして積み立てるジャックポット積立て手段 3 と、ジャックポットが一定以上積み立てられることにより、全ゲーム機において参加できるジャックポットを獲得するための特別ゲームの開始を決定する特別ゲーム開始決定手段 4 と、特別ゲームの開始とジャックポットを獲得するための条件をプレイヤーに知らせる告知手段 5 と、を備えることを特徴とする。

【選択図】 図 1

特願 2002-275719

出願人履歴情報

識別番号

[398073835]

1. 変更年月日

1998年11月30日

[変更理由]

新規登録

住 所

大阪市平野区背戸口2丁目14番15号

氏 名

株式会社ダイナ

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**